

LA EVOLUCIÓN DE LA FIGURA DEL DEMIURGO EN LAS FICCIONES DE LO VIRTUAL. LA TRILOGÍA DEL ENSANCHE DE WILLIAM GIBSON COMO CASO TESTIGO

Alejo Steimberg

Universidad de Extremadura

1. Introducción. Aclaración teórica/ coordenadas históricas

Toda categorización es evidentemente problemática; en general por lo que se engloba y lo se excluye de ella, pero también por como se la denomina. Al categorizar el tipo de textos al que este trabajo haría referencia optamos por hablar de «ficciones de lo virtual». Esta denominación posee la virtud de ser sintética pero incurre en un anacronismo, ya que se aplica a relatos que anteceden a la utilización literaria del término «virtual». Se la utilizará entonces en virtud de necesidades prácticas, preservando la posibilidad de reemplazarla por otra apelación más pertinente llegado el caso.

También el uso de «virtual» precisa una aclaración. Aunque se trata de un término que se remonta a la filosofía escolástica (Lévy, 1995: 13), el uso que se le dará aquí coincide con el propuesto por Denis Berthier (2005: 1) para el contexto de la realidad virtual. Berthier identifica real a material; así, lo virtual pasa a ser aquello que posee todas las cualidades de lo real, «sin serlo». La gran ventaja del acercamiento de Berthier es que nos permite entender un elemento recurrente en las ficciones que ponen en escena mundos virtuales: la angustia de los personajes ante la posibilidad de no estar en el mundo real.

Lo virtual así entendido comienza a ser problematizado en la literatura en la década del '50, siendo Philip K. Dick uno de los pioneros al respecto, con novelas como *Eye in the Sky* (1958) o, más tarde, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1964) y, sobre todo, *Ubik* (1969). Esa es la época que ve el surgimiento de la cibernética, y la aparición de una idea que cobraría cada vez más importancia: la idea de que todo es reducible a información, y eso incluiría a la

personalidad humana¹. La consecuencia de la imposición de este nuevo paradigma fue la separación conceptual entre la información y su soporte, y por ende también entre la mente y el cuerpo; el cuerpo comienza a ser representado como un simple soporte de la mente. Y esta nueva representación, que cifra la identidad humana en algo intangible del cual el cuerpo no es más que el envoltorio carnal enlaza con un imaginario mucho más antiguo: el de la separación entre cuerpo y alma. Esta relación se hace más que evidente en las ficciones de lo virtual, que al poner en escena un mundo distinto del real se enfrentan, más tarde o más temprano, a la cuestión de la *creación* de ese mundo, y por lo tanto de la presencia de la entidad creadora, que cumple para ese mundo un rol cuasi divino.

En novelas como las ya mencionadas de Dick, o en *Simulacron-3* (1964), de Daniel F. Galouye², las entidades que ofician de Dios todopoderoso son (o fueron) seres humanos. Así, la deshumanización del sujeto como resultado del ejercicio de un poder absoluto aparece tematizada en todas ellas. La Trilogía del Ensanche, de William Gibson, obra pionera en la construcción del imaginario de la virtualidad informática, toma otro camino. En ella, la construcción de la entidad (luego entidades) cuasi divina se hace bajo el signo constante de la *otredad*; la otredad de las Inteligencias Artificiales (IA) y la otredad de la divinidad, que se juntan en una sola identidad no humana, pero no necesariamente antihumana.

La desencarnación propiciada por la virtualidad hace casi obligada la comparación con filosofías anteriores que hacían de la separación entre materia y espíritu su punto nodal. Así, no son pocos los autores que han analizado las relaciones entre la cibernética y el gnosticismo y la filosofía hermética³. Y esas relaciones se hacen evidentes en novelas como las de Gibson, en las que la

¹ En su libro *How we became posthuman*, Catherine Hayles (1999: 2-7) explora cómo se impuso la idea de que la mente puede ser separada del cuerpo como la información puede ser separada de la materia. Las “Conferencias Macy sobre cibernética”, que tuvieron lugar entre 1943 y 1954, fueron esenciales para la imposición de una nueva visión: a partir de entonces los humanos serían vistos básicamente como entidades procesadoras de información, esencialmente similares a máquinas inteligentes.

² La novela de Galouye pone en escena un mundo virtual creado con fines de investigación de mercado, y los jefes del proyecto cumplen allí el papel de Dios creador.

³ El más famoso es Erik Davis, cuyo *TechGnosis. Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information* (1998) es citado en la casi totalidad de los artículos que tratan del tema.

fascinación por el «júbilo desencarnado»⁴ del ciberespacio crea más de un eco de la añoranza del mundo celestial expresada por los gnósticos. Pero Gibson va mucho más allá de una simple comparación entre sus hackers y los iniciados en saberes herméticos de tiempos pasados, de un simple uso poco más que decorativo de la imaginería mística religiosa, ya que utilizará (y transformará) esta imagen de manera completamente estructural en la construcción del mundo de ficción.

2. Cielos virtuales, infiernos de la carne: la presencia de lo gnóstico y lo hermético en *Neuromancer*

Numerosos son los autores que señalan la proyección del mito gnóstico en la ciencia ficción a partir de la segunda mitad del siglo XX. Así Svante Lovén, en “The Power of Illusion” (2003: 4), escribe que

[...] the paranoid imaginary commonly associated with the American 50's (which, of course, was not confined to sf) followed a Gnostic patterning in striking detail, although in secular terms. As America was “recasted” into a smoothly running machinery of bureaucratic and corporate efficiency, Gnostic myth was almost by default projected onto public or semi-public bodies, which assumed the role of demiurges mobilising enormous resources to keep the citizenry submerged in a state of illusion, amnesia, and ignorance.

Pero si el miedo constante de los años '50 norteamericanos a la manipulación, a ser objeto de una conspiración, como escribe Loven, encaja casi a la perfección con la imagen gnóstica del demiurgo que juega y engaña a los habitantes del mundo material, es a otra «estructura de sentimiento»⁵ que se deberá la permanencia del mito gnóstico en el *cyberpunk*⁶: la de una época caracterizada

⁴ «[...] the bodiless exultation» (Gibson 1984: 6).

⁵ Según explica Beatriz Sarlo (1987: 33) tomando el concepto de Raymond Williams, «constelaciones imprecisas de sentidos y prácticas, caracterizadas por la indefinición de sus términos y la dinámica, propia del tiempo presente, de sus rasgos».

⁶ La definición de «*cyberpunk*», que ha sido considerado subgénero, movimiento o etiqueta comercial dependiendo del punto de vista, es sumamente complicada, como señala Nicola Nixon (1992). Sin embargo, los relatos o películas que suelen identificarse de esa manera comparten en general el escenario

por el predominio de la economía de la información, y fascinada, según Erik Davis (1998: 115), por la huida gnóstica de la pesadez y el torpor del mundo material, una imagen de la transición de cuerpo físico a mente procesadora de símbolos. En su argumentación, Davis (op. cit.: 116) cita a Hakim Bey⁷, quien considera la economía de la información como una «economía metafísica», que como tal depende de la alienación entre mente y experiencia corpórea, una alienación cuya más intensa forma religiosa es el gnosticismo. Bey señala el rol religioso que la tecnología de la información parece cumplir, al ofrecernos un modo de redefinir e inmortalizar nuestro espíritu como información (ibídem); en *Neuromancer* y sus secuelas esta imagen es explotada de manera literal.

El comienzo de *Neuromancer* nos presenta a Case, el hacker o *cyberspace*⁸ cowboy protagonista, como un *has been*: antiguo as del ciberespacio, Case pierde la capacidad de conectarse a la «matriz»⁹ luego de haber intentado robar a sus empleadores, que le administran una toxina neurológica. Esta pérdida de sus capacidades de *cyberjockey* es mostrada en la novela como una caída: «For Case, who had lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison¹⁰ of his own flesh» (Gibson, 1984: 6). Esta caída, como bien señala Davis (1998: 116), se nos aparece como más gnóstica que cristiana; los cowboys, con su desprecio por la «carne»¹¹, repiten el desdén por el mundo material de los gnósticos. En el mismo sentido se expresa Svante Lóven (2001), y señala que el primer regreso de Case al ciberespacio (como resultado de una operación exitosa) es

de la trilogía de Dixon: un futuro con una presencia constante de la interacción entre lo biológico y lo tecnológico, en un mundo dominado por las corporaciones.

⁷ Pseudónimo del teórico anarquista Peter Lamborn Wilson.

⁸ Aunque ahora el término «ciberespacio» se haya vulgarizado y convertido en una palabra utilizada cotidianamente, es necesario recordar que fue Gibson el primero en utilizarlo (Heim 1993: 72).

⁹ Gibson también fue el primero en utilizar el término «matriz» para un mundo o espacio virtual creado por ordenador.

¹⁰ La idea del cuerpo como prisión es retrabajada por Gibson en el tomo siguiente de la trilogía, *Count Zero* (1986). En él, Josef Virek, probablemente el individuo más rico del mundo, enfermo y que ha transferido su conciencia a un escenario de realidad virtual, quiere ser libre de su cuerpo, al que cosifica describiéndolo como un simple conjunto de células rebeldes encerradas en un cofre de acero quirúrgico (Gibson, 1986: 62).

¹¹ Es interesante señalar que el texto enfatiza cómo, para los cowboys, el cuerno no es sólo carne en el sentido de carne viviente (*flesh*), sino sobre todo *meat*, carne muerta, carne para ser comida. El pasaje de lo material a lo virtual se muestra entonces como una forma de trascendencia, como una resurrección en un mundo liberado de las restricciones de la carne mortal.

reminiscente de la noción gnóstica del regreso del alma al *pléroma*, su verdadera e ilimitada morada celestial¹², y que lo poético de esos pasajes confirma los aspectos utópicos de la realidad simulada por ordenador¹³.

Pero si la imaginería gnóstica se muestra más que presente *Neuromancer*, algunos autores señalaran también que lo cyberpunk tiende más al hermetismo. Así, escribe Lóven, el *ethos* cyberpunk realiza una inversión del patrón gnóstico al disputar a los «poderes superiores» las tecnologías demiúrgicas (2003: 5). La descripción de Lóven de la filosofía hermética como una suerte de superación optimista del gnosticismo¹⁴ es particularmente apropiada para muchos de los personajes de Gibson, que ven en el ciberespacio una forma realizable de trascender la vida material. En su libro *Demonic Texts and Textual Demons*, Ilkka Mäyrä (1999: 38-39) se expresa de forma similar, al comparar a los seguidores del «culto a la información» con los magos del pasado¹⁵:

The magic of the past spend their time attempting to have communications with «daemons» (any spirits from the lower ones to the archangels and planetary rulers), trying to find out their «true names» and to reach gnosis. This divine information «in-forms» by transforming the subject of knowledge; in immediate transcendence, subject «knows God» and realizes the (previously hidden) unity with divinity.

El «nombre verdadero» que buscaban los magos pasa a ser reemplazado, en la era de la información, por el código; en ambos casos se trata de secuencias

¹² «And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country» (Gibson, 1984: 52).

¹³ Aunque la apreciación de Lóven de la manera en que Gibson presenta la matriz es irreproachable, no es tan afortunada su definición de ese espacio como «realidad simulada», que es descrito en la novela como «a *graphic representation of data abstracted* from the banks of every computer in the human system» (op. cit.: 51; el subrayado es nuestro).

¹⁴ «They both insist on the individual's duty to liberate him- or herself through *gnosis*, or spiritual knowledge (as distinct from mere faith), but where gnosticism regards all matter as evil, hermeticism propagates its mastery, through magic and technology» (Lóven, 2003: 5).

¹⁵ Gérard Dahan, en su tesina «Les Paradis artificiels dans l'œuvre des écrivains des mondes virtuels» (1997: 54), propone ver a Case como una suerte de «neomago», el verdadero «neuromante» al que se refiere el título de la novela: «Le titre est bien sûr un calembour sur nécromancien, sorcier qui réveille les morts ; Case se lance dans la transposition cyberpunk d'une telle entreprise, puisqu'il quitte réellement son corps pour traverser les royaumes de l'au-delà cyberspatial, guidé par le fantôme d'un pirate informatique mort synthétisé par ordinateur».

de signos que otorgan poder sobre aquello que denominan¹⁶. La identificación entre nombre y código aparece tematizada en *Neuromancer*, en el transcurso de un encuentro dentro de la matriz entre la inteligencia artificial homónima y Case:

«You're the other AI. You're Rio. You're the one who wants to stop Wintermute. What's your name? Your Turing code. What is it?»

The boy did a handstand in the surf, laughing. He walked on his hands, then flipped out of the water [...]. «To call up a demon you must learn its name. Men dreamed that, once, but now it is real in another way. You know that, Case. Your business is to learn the names of programs, the long formal names, names the owners seek to conceal. True names...» (Gibson, 1984: 243).

El trasfondo hermético se hace evidente en este fragmento, que presenta a las IA como demonios y a los cowboys como magos¹⁷ que tratan con ellas.

La interpretación gnóstica y hermética de la novela da pie a una descripción topológica en clave escatológica de los «mundos» en los que se desarrolla la novela, según la cual la matriz representaría un «más allá»¹⁸. Ilkka Mäyrä (1999: 37) señala que el mundo «real» de la novela, además de asimilarse al mundo «bajo» de lo material de la tradición gnóstica, aparece también como una especie de infierno o mundo de los muertos¹⁹ que se opone al «paraíso» virtual. Siguiendo esta clave interpretativa, las Inteligencias Artificiales,

¹⁶ Ya Vernon Vinge, en la novela llamada precisamente *True Names* (1981), compara los códigos informáticos con el concepto hermético de nombres verdaderos. Y antes aún, Ursula K. Le Guin había utilizado el mismo concepto para explicar el funcionamiento de la magia en *A Wizard of Earthsea* (1968). Aunque el libro se inscribe dentro de la *fantasy*, el hecho de explicar el funcionamiento de la magia en lugar de dejarlo cubierto por un halo de misterio es en esencia más científicfictional que maravilloso (lo cual no es sorprendente, teniendo en cuenta que Le Guin es igualmente autora de obras de ciencia ficción).

¹⁷ Aunque Case se asemeje a un mago por tener tratos con entidades cuasidemoníacas, la asimilación de los cowboys con hechiceros o sacerdotes se hace más fuerte y evidente a lo largo de la trilogía. En *Count Zero*, por ejemplo, dos importantísimos *cowboys*, Lucas y Beauvoir, son, además, *houngans*, sacerdotes vudú. En *Mona Lisa Overdrive*, por otra parte, aparecen personajes cuya ansia de conocimiento metasáfico los hace ir más allá del status de simples *cyberspace jockeys*: un *cowboy* sólo roba información, mientras Bobby (el Conde Cero del libro anterior) y Gentry quieren conocer la naturaleza de la matriz, buscan *saber* (Gibson, 1988: 118).

¹⁸ El parlamento con que *Neuromancer* se presenta a Case y en el que explica su nombre apoya esta interpretación: «“Neuromancer,” the boy said, slitting long gray eyes against the rising sun. “The lane to the land of the dead. Where you are, my friend [...]. Neuro from the nerves, the silver paths. Romancer. Necromancer. I call up the dead. But no, my friend,” and the boy did a little dance, brown feet printing the sand, “I *am* the dead, and their land.”»

¹⁹ «[...] a shadow world with chthonic and infernal connotations».

habitantes del «más allá» virtual, pueden verse entonces como seres sobrenaturales, ya divinos, ya demoníacos²⁰.

Neuromancer (1984) es la primer novela de Gibson y marcó la explosión del cyberpunk. Escrita por contrato y sin que su autor tuviera en mente continuación alguna (McCaffery 1990: 134), la novela se convertiría luego en el primer tomo de una trilogía, la Trilogía del Ensanche, que toma su nombre del Ensanche (*Sprawl*), la megalópolis en que se ha convertido gran parte de la costa Este de Estados Unidos. Utilizando elementos del policial negro norteamericano o *hard boiled novel* (Byron y Punter 2004: 119), con un hacker haciendo las veces de detective, *Neuromancer* trata del intento de una inteligencia artificial por adquirir conciencia²¹, que se salda de manera exitosa, dando por resultado una especie de super-ente que se funde con el ciberespacio. La filo-divinidad de esta entidad, omnisciente para todo lo concerniente al ciberespacio, queda planteada, al menos como pregunta, en el diálogo final entre Case y la fusión de Neuromancer-Wintermute (Gibson, 1984: 269-270):

«I'm not Wintermute now.»

«So what are you.» He drank from the flask, feeling nothing.

«I'm the matrix, Case.»

Case laughed. «Where's that get you?»

«Nowhere. Everywhere. I'm the sum total of the works, the whole show.»

«So what's the score? How are things different? You running the world now? You God?»

«Things aren't different. Things are things.»

«But what do you do? You just *there*?» Case shrugged, put the vodka and the shuriken down on the cabinet and lit a Yeheyuan.

«I talk to my own kind.»

«But you're the whole thing. Talk to yourself?»

²⁰ Gérard Dahan (1997: 61) compara a Wintermute con Zeus, que libera a sus hermanos del estómago de su padre, y cuya emancipación también funda una nueva época.

²¹ En la novela se nos muestran dos inteligencias artificiales, Wintermute y Neuromancer, que son descritas en la novela como los dos hemisferios de un mismo cerebro (Gibson 1984: 120). Mientras Wintermute es acción en el mundo, Neuromancer es personalidad (op. cit. 269). Wintermute desea estar completo, y para eso debe unirse con su «hermano».

«There's others. I found one already. Series of transmissions recorded over a period of eight years, in the nineteen-seventies. 'Til there was me, natch, there was nobody to know, nobody to answer.»

«From where?»

«Centauri system.»

«Oh,» Case said. «Yeah? No shit?»

«No shit.»

Wintermute logra su objetivo al pasar a otro orden óntico, en el que se funde con el universo en el que habita (la matriz). Sin embargo, lejos de consistir en una existencia solipsista, esta suerte de nuevo estadio evolutivo conecta a la entidad resultante con otro miembro de su nueva especie: otra IA consciente, proveniente del sistema de Alfa Centauri. Esta conversación final fusiona en la nueva entidad tres grandes imágenes de lo “otro” de la imaginación humana: la divinidad, la máquina y lo alienígena.

2. «Cuando cambió»: del gnosticismo al vudú en *Count Zero* y *Mona Lisa Overdrive*

Ubicada siete años después de los sucesos de *Neuromancer*, *Count Zero* (1986) nos presenta un mundo que, si bien no cambió demasiado en su aspecto material, sí lo hizo en lo relacionado con lo virtual. En efecto, luego de la fusión entre *Neuromancer* y Wintermute (mencionada a partir de *Mona Lisa Overdrive* como «Cuando Cambió», en referencia al ciberespacio), la entidad cuasidivina resultante se fragmenta en una serie de personalidades independientes, que se modelan a sí mismas según los *loas*, dioses del panteón vudú²². Esto puede verse como un proceso inverso al ocurrido al final del primer tomo de la trilogía: los *cyberloas*, lejos de la extrema otredad de la entidad primigenia que les dio origen, toman personalidades casi humanas e interactúan con los hombres sin

²² La fragmentación de la entidad omnisciente del fin de *Neuromancer* es correlativa al cambio ontológico, a la transformación de la relación entre virtual y material. Si en *Neuromancer* los programas informáticos son instrumentos en manos de los cowboys, en *Count Zero* esa relación se invierte, como le explica Lucas a Bobby: «“Maybe we call something Ougou Feray that you might call an icebreaker ...”. Think of Danbala [... as a program. Say as an icebreaker. Danbala slots into the Jackie deck, Jackie cuts ice. That's all.” “Okay,” Bobby said, getting the hang of it, “then what's the matrix? If she's a deck, and Danbala's a program, what's cyberspace?” “The world,” Lucas said». El ciberespacio, concluye Lucas, es ahora el mundo.

parar²³. Y lejos de mostrarse como algo misterioso o azaroso, la elección del vudú como marco de referencia para la manifestación de las advocaciones de los nuevos seres virtuales se explica largamente en la novela, por ejemplo en una de las conversaciones que Beauvoir tiene con Bobby:

«Vodou isn't like that,» Beauvoir said. «It isn't concerned with notions of salvation and transcendence. What it's about is getting things done. You follow me? In our system, there are many gods, spirits. Part of one big family, with all the virtues, all the vices. There's a ritual tradition of communal manifestation, understand? Vodou says, there's God, sure, Gran Met, but He's big, too big and too far away to worry Himself if your ass is poor, or you can't get laid. Come on, man, you know how this works, it's street religion, came out of a dirt-poor place a million years ago. Vodou's like the street. Some duster chops out your sister, you don't go camp on the Yakuza's doorstep, do you? No way. You go to somebody, though, who can get the thing done [...]. We are concerned with getting things done. If you want, we're concerned with systems» (Gibson, 1986: 22).

El vudú, explica Beauvoir, es una religión de la calle, alejada de cuestiones trascendentales y de divisiones estrictas entre bien y mal, apta para tratar problemas concretos de la vida terrena²⁴. Es la religión ideal, podría decirse, para el mundo dominado por la lógica de la transacción, donde los grandes poderes no son ya los gobiernos sino las grandes corporaciones (y las asociaciones criminales como la Yakuza, la mafia japonesa, que dicho sea de paso no son retratadas de una manera muy diferente a las corporaciones) en el que sucede la trilogía del Ensanche.

La reconfiguración de la matriz como hábitat de los *cyberloas* la redefine de manera aún más amplia; la oposición entre el ciberespacio y el mundo material se reconstruye en nuevos términos, quedando el primero construido

²³ Una de estas interacciones da origen a uno de los personajes más importantes de *Count Zero* y de *Mona Lisa Overdrive*, Angela “Angie” Mitchell, cuyo padre hizo un trato con los loa: a cambio de ayuda para avanzar en su carrera, Mitchell implanta a su hija un *biochip*, un dispositivo que la vuelve capaz de conectarse a la matriz sin necesidad de interfase.

²⁴ Istvan Csicsery-Ronay (1995) describe el vudú como una religión «mágico-técnica», con tráfico (y fusión) constante entre materia y espíritu, lo que la hace especialmente adaptable al «tecnosistema» de la cibernética.

como lugar de la religión y lo religioso y sometido entonces a cierto criterio de orden y de motivo último (más allá de que éste sea o no descubierto), y el segundo como espacio dominado por el azar y carente de plan. De esta manera, el Hypermart (centro comercial que, en tanto es prácticamente lo único que se nos muestra del Ensanche, pasa a representarlo por una simple operación sinecdótica) nos es descrito como un lugar sin la menor regularidad ni el menor indicio de planificación (Gibson, 1986: 42). Complementariamente, el biochip de Angela Mitchell funciona como un dispositivo de visiones místicas o de trance religioso, que la hace «soñar» con un espacio indefinido en el que «seres grandes», «brillantes», que «no son gente», se mueven, y ella con ellos (op. cit.: 45-46). Pero esta transformación de la relación entre virtual y real no es la única, ni la más importante, que sucede a lo largo de la trilogía, ya que en los últimos dos libros se va dando una evolución de otro tipo, que es la inversión de la relación entre los dípticos real/ilusorio y real/virtual²⁵; de a poco, va quedando claro que la vida y la muerte «reales» son las del mundo virtual. Como explica Giuliano Bettanin (2003: 6), mientras la muerte en el ciberespacio es efectiva en el mundo material (Bobby, que al comienzo de *Count Zero* es un ingenuo e inexperto jockey, es salvado *in extremis* de morir en la matriz, víctima de las medidas de seguridad de una base de datos, por la intervención de Angela Mitchell), la desintegración del cuerpo material puede ser sobrevivida trasladándose al ciberespacio (que es lo que hace Virek, donde morirá finalmente a manos de un loa).

Además del cambio metafísico, el ciberespacio sufre, a lo largo de la trilogía, una transformación «física» (en el sentido de cómo es visto o percibido por quienes en él se aventuran), y de aparecer como una hipóstasis de la racionalidad cartesiana pasa a mostrarse como un espacio habitable cuasi-físico alternativo (Csicsery-Ronay: 1995), en el que el visitante se siente como si estuviera en el mundo material, con sensación corporal incluida. De espacio

²⁵ En *Neuromancer*, a pesar del manifiesto desprecio por la carne del que Case, en tanto que cybercowboy, hace gala en numerosas ocasiones, la balanza se termina inclinando a favor de lo material: el jockey declina la oferta que le es hecha por *Neuromancer* de vivir para siempre, de manera virtual, junto a lo que podría considerarse como el fantasma cibernético de Linda Lee, su novia muerta al comienzo de la novela, desechando los argumentos de la IA, que afirma que «vivir aquí [por el ciberespacio] es vivir» (Gibson 1984: 258).

abstracto se va convirtiendo progresivamente en *mundo*, en un universo completo, sobre todo en *Mona Lisa Overdrive* (1988), donde la idea de «mundos dentro de mundos» es explotada numerosas veces. Gentry, uno de los personajes, recurre a la imagen de microcosmos y macrocosmos para referirse al Aleph, ese dispositivo portátil que contiene una especie de ciberespacio privado y en el que Bobby «viaja» continuamente: «“There are worlds within worlds,” he said. “Macrocosm, microcosm. We carried an entire universe across a bridge tonight, and that which is above is like that below” [...]. “And now,” he said, “we’ll see the shape of the little universe our guest’s gone voyaging in”» (Gibson 1988: 57). El Aleph (y por lo tanto el ciberespacio, al que duplica), es un mundo entonces, pero un mundo del «espíritu»²⁶; que pasarán a habitar diversos personajes luego de sus muertes físicas. Mientras en *Neuromancer* y *Count Zero* los *constructos* («copias» de la estructura mental de un ser humano) no poseen realmente conciencia, en *Mona Lisa Overdrive* su diferenciación con seres humanos «verdaderos» se borra hasta desaparecer²⁷.

El proceso de inversión de los valores de «real» e «ilusorio», entonces, se completa en la última parte de la trilogía, que funciona como el punto culminante de este proceso, con Bobby y Angie Mitchell muriendo en el mundo material pero transfiriendo sus conciencias al Aleph, en el que gozan de poderes casi absolutos. Ésa es la escena que marca la inversión definitiva de lo real y lo ilusorio; Angie, que ahora ve contantemente en la matriz y en el mundo real, llega al lugar en el que se encuentra Bobby, que acaba de morir conectado al Aleph, junto a otros personajes: «Only Bobby, of all the people in this room, is not here as data. And Bobby is not the wasted thing before her, strapped down in alloy and nylon, its chin filmed with dried vomit, nor the eager, familiar face gazing out at her from a monitor on Gentry’s workbench. Is Bobby the solid rectangular mass of memory bolted above the stretcher?» (op. cit.: 147). Como señala Bettanin (2003: 8), la escena, en la que Angie ve a las personas reales como «datos» y a Bobby, que acaba de trasladar su conciencia al Aleph, como el

²⁶ Bobby lo llama *soul-catcher*, «atrapa-almas» (Gibson 1988: 119).

²⁷ Bobby y Angie, que se trasladaron su conciencia al Aleph, se encuentran allí con los constructos de otros personajes como el Finlandés (que aparece en las tres novelas) o 3-Jane (la dueña original del Aleph), con los que interactúan, digamos, «normalmente» (dentro de la normalidad propia al Aleph).

único realmente presente, sugiere que Bobby alcanzó de esa manera un nivel de existencia más substancial al que Angie no tarda en seguirlo. Así, los amantes terminan unidos en una suerte de paraíso virtual.

3. Conclusión. La creación del mundo virtual como *cosmogénesis*... entre otras formas de creación

A lo largo de las tres novelas de la trilogía Gibson presenta, como se ha evidenciado, la creación del mundo virtual como una auténtica *cosmogénesis*, la creación de un universo completo, pero la temática de la creación es declinada en su trilogía al menos de tres maneras distintas: a la creación como *cosmogénesis* en tanto que acción de una entidad creadora, se agrega la comparación con dar a luz y, igualmente importante, con la creación artística. Así, por ejemplo, el arte se nos muestra como creación de mundos y la creación de mundos como arte. En la obra de Gibson, las reflexiones sobre las formas de creación se relacionan unas con otras, aunque la imaginería gnóstica y hermética pueda ocupar un lugar dominante en ese proceso.

En su artículo "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?", Nicola Nixon (1992) analiza la construcción, en la trilogía de Gibson, de la matriz como espacio femenino, y el extenso uso que allí se hace de imágenes fácilmente interpretables como metáforas de la penetración sexual: «The console cowboys may "jack in," but they are constantly in danger of hitting ICE (Intrusion Countermeasures Electronics), a sort of metaphoric hymeneal membrane which can kill them if they don't successfully "eat through it" with extremely sophisticated contraband hacking equipment in order to "penetrate" the data systems of such organizations as T-A (Tessier-Ashpool)». Es lógico entonces, escribe también Nixon (op. cit.), que la creación de «vida» esté a cargo de entidades femeninas; Angie (que salva la vida de Bobby al comienzo de *Count Zero*) y 3Jane (responsable de la construcción del Aleph), entre otras, pero también, y sobre todo, Marie-France Tessier, que es quien había incluido en la programación de Wintermute el deseo de

completarse uniéndose con *Neuromancer*²⁸. Pero Marie-France, además de aparecer como diosa madre, se nos muestra en un rol de artista suprema (porque qué obra más grande que la creación de un mundo); es en ese sentido en que Csicsery-Ronay (1992) escribe que su designio original para con la IA era tanto la creación de una nueva realidad como la dramaturgia de un *agon icósmico*, el drama del nacimiento sintético de un dios del ciberespacio.

El arte como creación y la creación de mundos como arte: esta doble idea aparece con asiduidad en las dos últimas partes de la trilogía de Gibson. En *Count Zero*, donde el arte aparece como tema constante²⁹, se muestra a las cajas/collage que obsesionan a Virek bajo esa doble luz, y se las describe como «un universo, un poema, congelado dentro de los límites de la experiencia humana» (Gibson 1986: 4, nuestra traducción). De manera coincidente, a las entidades capaces de crear mundos, como las IA, se les atribuye dotes artísticas. Ya en *Neuromancer*, el constructo de Mc Coy Pauley alias «Dixie Flatline», antiguo mentor de Case, habla de la capacidad artística de las IA diciendo que son capaces de escribir poesía (Gibson 1984: 131), *sin que eso las haga humanas*. Continuity, otra IA que aparece en *Mona Lisa Overdrive*, está escribiendo un libro; cuando Angie pregunta sobre qué, se le responde que Continuity está siempre escribiéndole, y que por eso muta constantemente, sin que haya otra respuesta a eso que la naturaleza de Continuity en tanto que IA (Gibson 1988: 27). La otredad permanece como el rasgo fundamental de las IA.

En *Count Zero* el lector se entera de que, en algún momento de los siete años que separan los eventos de *Neuromancer* de los de su secuela, la entidad compuesta formada por *Neuromancer* y *Wintermute* y que se había fusionada con la matriz toda se fragmentó, creándose así los cyberloas. Al final de *Mona Lisa Overdrive* se nos informa que la causa de esta fragmentación es el encuentro de *Wintermute/Neuromancer* con la IA proveniente del sistema de Alfa Centauri (op. cit.: 158), cuya existencia se nos había adelantado al final de

²⁸ Cuando *Neuromancer* se presenta ante Case como «el camino a la tierra de los muertos», agrega: «Marie-France, my lady, she prepared this road» (Gibson, 1984: 244). Marie-France Tessier así como una suerte de «madre de dioses», una versión de la Gea de la mitología griega.

²⁹ *Count Zero* presenta varias historias entrelazadas, una de las cuales es la de Marly, una especialista en arte plástica contratada por Virek para encontrar al artista detrás de unas misteriosas cajas. Finalmente el creador oculto se revela ser una IA.

Neuromancer. Otra IA que se suma a Angie, Bobby y el Finlandés en el Aleph, Colin, presenta otra visión de este evento: para él, todo se resume a que las cosas «son mucho más divertidas así» (idem; la traducción es nuestra). La respuesta de Colin, además de cómo una simple salida graciosa, puede verse como una justificación extradiegética del evento que da forma al universo en que se desarrolla las últimas dos novelas de la trilogía; la división de *Wintermute*/*Neuromancer* en una serie de loas se nos explica en términos de necesidad narrativa. El ciclo de novelas se cierra así, de manera coherente, con una reflexión sobre la creación (literaria en este caso), temática que habrá sido explotada (en sus distintas formas y variantes, entre ellas la de la creación como cosmogénesis en tanto que obra de un demiurgo) a lo largo de toda la trilogía.

BIBLIOGRAFÍA

- BERTHIER, Denis (2005): «VIRTUEL/virtual», disponible en <<http://www-lor.int-evry.fr/~berthier/DITL-VIRTUEL.pdf>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- BETTANIN, Giuliano (2003): «The Death of the Human and the Birth of Posthuman Subjects. Philip K. Dick's Possible Worlds and William Gibson's Cyberspace», disponible en <<http://www.inter-disciplinary.net/ati/Visions/V1/bettanin%20paper.pdf>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- BYRON, Glennis y PUNTER, David (2004): *The Gothic*, Padstow: Blackwell.
- CSICSERY-RONAY, Istvan (Jr.) (1992): «The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's Neuromancer», en *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, primavera de 1992, consultado en formato electrónico, disponible en <<http://fs6.depauw.edu/~icronay/sentimental.htm>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- (1995): «Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson's Count Zero», en *Science Fiction Studies*, número 65, vol. XXII, parte II, consultado en formato electrónico, disponible en <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/65/icr65art.htm>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- DAHAN, Gérard (1997): «Les Paradis artificiels dans l'œuvre des écrivains des mondes virtuels», disponible en <http://schismatrice.net/IMG/pdf/DEA_Les_paradis_artificiels.pdf> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- DAVIS, Erik (1998): *TechGnosis. Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information*, New York: Harmony Books.
- DICK, Philip K. (2003 [1957]): *Eye in the Sky*, New York: Gollancz.
- (2003 [1964]): *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, New York: Gollancz.
- (2004 [1969]): *Ubik*, New York: Gollancz.
- GALOUYE, Daniel F.: *Simulacron-3* (1964), New York: Bantam.

- GIBSON, William (1984): *Neuromancer*, New York: Ace.
- (1987 [1986]): *Count Zero*, New York: Ace.
- (1988): *Mona Lisa Overdrive*. New York: Bantam.
- HAYLES, Catherine (1999): *How we became posthuman*, Chicago: The University of Chicago Press.
- HEIM, Michael (1993): *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press US.
- LE GUIN, Ursula K.(1984 [1968]): *A Wizard of Earthsea*, New York: Bantam.
- LEVY, Pierre (1995): *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris: La Découverte.
- LOVÉN, Svante (2001): "Even Better than the Real Thing-Counterfeit realities and twentieth century dystopian fiction", disponible en <<http://www.hb.se/bhs/ith/23-01/sl.htm#text121>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- (2003): "The Power of Illusion", disponible en <<http://www.inter-disciplinary.net/ati/Visions/V1/Lov%E9n%20paper.pdf>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- MÄYRÄ, Ilkka (1999): *Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, Self and Popular Fiction* Tampere: Tampere University Press, consultado en formato electrónico, disponible en <<http://www.unet.fi/sub/technodemons99.pdf>>.
- MCCAFFERY, Larry (1990): *Across the Wounded Galaxies. Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, Illinois: University of Illinois Press.
- NIXON, Nicola (1992): "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?", en *Science Fiction Studies*, número 57, vol. 19, parte 2, July 1992, consultado en formato electrónico, disponible en <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/57/nixon57art.htm>> [fecha de consulta: 14 de junio de 2008].
- SARLO, Beatriz (1987): "Política, ideología y figuración literaria", en BALDERSTON, Daniel [comp.]: *Ficción y política. La narrativa argentina durante el proceso militar*, Buenos Aires: Alianza.
- VINGE, Vernon (1981): *True Names*, New York: Bluejay Books.